# ABSTRAK

**TEACHING SPEAKING THROUGH QUESTION GAME AT SMP NEGERI 1 BERINGIN**

**ARMITA SARI**

**Registration Number 171224083**

Games have the potential to be one of the most useful methods of teaching speaking skills, but early observations made about the use of games in class indicate that the game being applied is not suitable for the class. One of the problems observed is that the games used require a lot of time to prepare and only allow a small number of students to talk. This study aims to improve the process of using games to t each speaking by conducting participatory classroom action research in one of the schools in SMP DHARMA KARYA BERINGIN. The research process follows the steps: Planning, Implementation, Observation, and Reflection. There are two sets of instruments to be used in this study, a list of observations researcher and teacher questionnaires. T he st udents are gi ven a pre-test and post -test to de ter mine the increase in the skills of the students. The results showed that the game ‘Question Game” fits the needs of the class and meets the criteria of ethical speaking game theories after being given several modifications. T-test results on student scores indicate that the improvement made is significant in each cycle. Every aspect of students’ speaking skills also makes a significant improvement with t ob> t crit.

Keywords: Games, Speaking skill, “ Question Game “

**Abstrak**

 Games berpotensi sebagai salah satu metode yang bermafaat dalam mengajar kemampuan berbicara, tetapi peangamatan awal yang dilakukan tentang penggunaan games di kelas menunjukkan bahwa permainan yang diterapkan tidak cocok untuk kelas tersebut. Salah satu masalah yang teramati adalah bahwa games yang digunakan membutuhkan banyak waktu untuk dipersiapkan dan hanya memungkinkan sejumlah kecil siswa untuk berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses penggunaan games untuk mengajar berbicara dengan melakukan penelitian tindakan kelas partisipatif di salah satu sekolah di SMP DHARMA KARYA BERINGIN. Proses penelitian mengikuti langkah-langkah: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Ada dua set instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, daftar pengamatan peneliti dan kuesioner guru. Para siswa diberikan pre-tes dan posttes untuk mengetahui peningkatan keterampilan para siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ‘Who am I’ cocok dengan kebutuhan kelas dan memenuhi kriteria teoriteori permainan berbicara yang baik setelah diberikan beberapa modifikasi. Hasil uji t-tes pada skor siswa menunjukkan bahwa peningkatan yang dilakukan adalah signifikan dalam setiap siklus. Setiap aspek dari keterampilan berbicara siswa juga membuat peningkatan signifikan dengan t ob > t crit.

 Kata kunci: Games, Kemanpuan Berbicara, Permainan ‘Question Game’.